

## DAFTAR PUSTAKA

- Object Management Group, Inc., 2018. *Home*. [Online] Available at: <http://www.bpmn.org/> [Diakses 11 November 2018].
- Aminudin, 2015. *Cara Efektif Belajar Framework LARAVEL*. Yogyakarta : Lokomedia.
- Android Studio, 2018. *Meet Android Studio | Android Developers*. [Online] Available at: <https://developer.android.com/studio/intro/> [Diakses 09 Oktober 2018].
- Denezi, P. C., 2015. Sistem Informasi Rawat Jalan Berbasis Web dengan Fitur Mobile pada Puskesmas Pauh.
- Dharwiyanti, S. & Wahono, R. S., 2003. Pengantar Unified Modeling Language (UML). Dalam: *Kuliah Umum IlmuKomputer.Com*. s.l.:IlmuKomputer.Com.
- Fahrudin, A., Purnama, B. E. & Riasti, B. K., 2011. Pembangunan Sistem Informasi Layanan Haji Berbasis Web Pada Kelompok Bimbingan Ibadah Haji Ar Rohman Mabrur Kudus. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Volume 3.
- Fridayanthie, E. W. & Mahdiati, T., 2016. Rancang Bangun Sistem Informasi Permintaan ATK Berbasis Itranet (Studi Kasus: Kejaksaan Negeri Rangkasbitung). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 4(2).
- Habibah, N., 2016. Pembangunan Aplikasi Web dan Mobile Gis Praktik Dokter pada Tempat Pelayanan Kesehatan Kota Padang.
- Hamidin, D. & M., 2017. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis dengan Contoh Kasus*. Yogyakarta: Deepublish.
- Haryanti, S. & Irianto, T., 2011. Rancang Bangun Sistem Informasi E-Commerce Untuk Usaha Fashion Studi Kasus Omah Mode Kudus. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*.

- Indonesia, M. K. R., 1988. *Peraturan Menteri Kesehatan RI No. 159b/MenKes/SK/PER/II/1988*. s.l.:s.n.
- Indonesia, M. K. R., 2003. *Keputusan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 560/MENKES/SK/IV/2003*. s.l.:s.n.
- Keough, S. M. & Shanahan, K. J., 2008. Scenario Planning: Toward a More Complete Model for Practice. *Journal of Practical Consulting*.
- Komputer, W., 2010. *Shortcourse SQL Server 2008 Express*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kusumawaty, A., 2012. Aplikasi Pemesanan Makanan pada Restoran Berbasis Android dan PHP Menggunakan Protokol JSON.
- McCool, S., 2012. *Laravel starter*, Birmingham: Packt Publishing.
- Miles, R. & Hamilton, k., 2006. *Learning UML 2.0*. United States of America: O'Reilly Media.
- Mulyani, S., 2016. *Metode dan Analisis Perancangan Sistem*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Mulyani, S., 2016. *Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit : Analisis dan Perancangan*. Bandung: Abdi Sistematika.
- Murdani, E., 2007. *Pengembangan Sistem Informasi Rekam Medis Rawat Jalan untuk Mendukung Evaluasi Pelayanan di RSU Bina Kasih Ambarawa*, Semarang: Universitas Diponegoro.
- Nurhendratno, S. S. & Budiman, F., 2012. Perancangan Prototype SIM RS Rawat Jalan Menggunakan Frame TAM Model untuk Simulasi E-RM. *Seminar Nasional Teknologi Informasi & Komunikasi Terapan (Semantik)*.
- Pressman, R. S., 2010. Software Engineering. Dalam: *a Practoner's Approach*. s.l.:Mc-Graw Hill.
- Purwanto, A. & Nugroho, A., 2018. Analisis Rancangan Teknologi Mobile Application pada E-Booking Ruangan untuk Kegiatan UKM. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 04(01).

Sentosa, A. & Thamrin, T., 2015. Aplikasi E-Booking Rumah Makan Berbasis Web dengan Penerapan Arsitektur Model View Controller (Studi Kasus: Rumah Makan Kampoeng Bamboe). *Expert-Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, p. 61.

Suhartanto, M., 2012. Pembuatan Website Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Delanggu Dengan Menggunakan Php Dan MySQL. *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, Volume 4.

Sulistiyorini, P., 2009. Pemodelan Visual dengan Menggunakan UML dan Rational Rose. *Jurnal Teknologi Informasi DINAMIK*, XIV(1).

Unand, H. d. P., 2017. *Berita dan Peristiwa UNAND*. [Online] Available at: <https://www.unand.ac.id/id/berita-peristiwa/berita/item/2214-wapres-ri-rumah-sakit-unand.html> [Diakses 15 November 2017].

Utami, E. & S., 2005. *10 Langkah Belajar Logika dan Algoritma Menggunakan Bahasa C dan C++ di GNU/Linux..* Yogyakarta: CV Andi Offset.

Wicaksana, I. G. A., Arthana, I. K. R. & Wirawan, I. M. A., 2017. Pengembangan Game Banten Berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1).

